

АЛЬПИНА.ПЛЮС × ЖЕМАЛ ХАМИДУН

ТРАНСКРИПТ

ИИ для ваших задач: откройте новые
ВОЗМОЖНОСТИ

2025 · 2 ч 06 мин · Вебинар для Транснефтьэнерго

Расшифровка аудио: Deepgram Nova-2, русский язык, уверенность распознавания 96.9%.

Абзацев: 48 · **Длительность:** 0 ч 23 мин

00:00:00 Хорошо, давайте мы с вами стартанем. Мы как раз выждали пятиминутную дипломатическую паузу и теперь точно можем стартовать. Спасибо вам большое за вообще интерес к теме, за готовность инвестировать, свое время, прийти сюда, а не чем-то еще заняться. Поэтому я постараюсь сделать так, чтобы эти 2 часа прошли для вас максимально полезно, и чтобы мы сегодня с вами погрузились вообще в возможности, которые есть у нейросетей. Мы сегодня обзором с вами посмотрим практически все типы генеративных нейросетей, которые есть на сегодняшний день, посмотрим разные модели, попробуем практиковаться в том числе.

00:00:37 Поэтому в общем надеюсь, что для вас это будет полезно. Вы постарайтесь тоже быть со мной на связи и взаимодействовать со мной в чате тоже, потому что это для меня единственный формат получить вашу обратную связь. Почему я могу с вами этим поделиться вообще про нейросети, что-то рассказывать? Я заканчивал магистратуру Физтеха, довольно давно погрузился в тему нейросетей, еще до того, как это стало совсем мейнстримом. Сейчас я работаю в роли директора по цифровым продуктам Alpina Digital и развиваю все, что связано с нейросетями, внедряю это в бизнес.

00:01:16 Много по этой теме преподаю. У нас есть Alpina Eu Academy, которую мы сделали как раз по причине того, что мы долго внедряли нейросети в бизнес Альпины и много там набили разных шишек в том числе. Теперь знаем, как делать нужно и как не нужно. Но и у нас есть еще свой продукт Alpina GPT, который мы запустили изначально для целей издательской группы, для того, чтобы ускорить книжное производство, а потом в процессе это все вылилось в то, что мы сделали из этого коммерческий продукт и вышли с ним на рынок. Сначала на корпоративных клиентов, а вот совсем недавно на физических лиц.

00:01:52 Поэтому, в общем, если у вас есть тоже проблемы с доступом к нейросетям, то мы вам с этим поможем. Ну и, конечно, меня тоже не миновала эта участь. Я тоже завел Telegram-канал, так что, если интересна тема нейросетей, то подписывайтесь, буду рад вас там видеть. Мы сегодня с вами поразбираем, что такое нейросети, как с ними работать, как формировать идеальные запросы к нейросети, посмотрим на разные типы нейросетей, как их использовать для разных задач и многое-многое другое. Всё, что здесь на экране, мы постараемся с вами это затронуть.

- 00:02:22** Но прежде чем мы с вами стартанём, давайте сыграем с вами в небольшую игру. Наверное, помните когда-то там эти картинки с 6 пальцами, нейросетевые, очень много было шуток на эту тему. Сейчас, конечно, генерация изображений вышла на новый уровень. И хочется такой небольшой экспресс-тест с вами провести. На экране 6 изображений.
- 00:02:45** Напишите, пожалуйста, в чат номера от 1 до 6. Какие, на ваш взгляд, картинки или картинка сгенерирована нейросетью. Интересная версия. Так, 123456. Сразу несколько человек считают, что все картинки нейросетевые.
- 00:03:04** Если когда-то, кстати, было наоборот. Люди считают: Да ну, нейросети не могут генерировать такие реалистичные изображения и, скорее, наоборот, в обратную сторону сомневайтесь. Теперь не верь глазам своим. И в общем, люди наоборот считают, что все нейросетевое. Очень трудно тут угнаться за технологиями.
- 00:03:26** 1-4-4-5-1-5 все, 5-1-4. Да, в общем, не просто, не просто. Я с вами согласен. На самом деле, уже нет практически никакой возможности угадать, если вы просто смотрите 2 фотографии. 1 сгенерирована нейросеть, другая реальная.
- 00:03:46** Если хорошо сгенерирована правильным промптом, хорошей нейросети, то практически нет инструментов. Если только вы делаете пиксельный анализ, вот это всё, тогда, наверное, можно попробовать увидеть это. Но в остальном, действительно, очень сложно уже отличать дипфейки, поэтому, конечно, будьте внимательны, особенно с контентом где-то в онлайн, в соцсетях. Это уже теперь очень сложно стало отличать. Не буду вас томить.
- 00:04:16** Картинки 3, 4, 5 сгенерированы нейросетью, а картинки 1, 2 и 6 это объекты реального мира, то есть, это реальные фотографии. Поэтому призываю вас, в том числе, к внимательности. Но это не всё. Давайте с вами ещё немножко посмотрим. Звук, к сожалению, наверное, у вас не будет передаваться на трансляции, но, тем не менее, давайте ещё продолжим этот же ряд.
- 00:04:43** Если когда-то картинки были, понятное дело, довольно давно уже прошли этот рубеж, где действительно сложно стало отличать реальность от того, что сгенерированы нейросети, то вот видео совсем недавно подошли к этой черте, и теперь очень много стало появляться роликов, сгенерированных нейросетями, которые, действительно, тоже очень реалистичны. Хочется с вами здесь тоже немножко в угадайку поиграть. Давайте с вами посмотрим на эти видео и тоже скажите, пожалуйста, какие, на ваш взгляд, сгенерированы нейросети? По номерам, грубо говоря, начиная с первого это первое. Так, включаю.

- 00:05:31** Первое прошло. Давайте еще раз включу, чтобы было, если вдруг у вас немножко трансляция западает. Я вижу, что чуть-чуть видео на трансляции, к сожалению, притормаживает. Таковы, к сожалению, ограничения видеосервиса. Давайте еще следующее это реклама.
- 00:05:55** Так, сейчас громко. Сейчас мы попробуем потише сделать. Так, значит, увидели эту рекламу. Теперь следующее. Это третье видео.
- 00:06:37** Окей. И давайте последнее. Сейчас. Третье. Еще разочек.
- 00:06:46** И последнее, четвертое. Ваше самое большое разочарование в детстве? Я хотел ручку с динозаврами. Папа сказал: Ты же не ребенок. Мне было 9.
- 00:06:55** Купили мне тогда унылую тетрадь в клетку, а я влюбился где кот в кепке, папин бродяга. До сих пор думаю: Может был бы рэпером. Неделю выпрашивал ластик в форме лапки, там розовая такая была, прям лапалапочка. Но выбрали обычную, белую, чтоб не отвлекало. Лапочки единороги с повестками, я хотела только их, но нельзя, сказала мама, слишком ты чаще.
- 00:07:17** Нет, это для меня. Просто карта лояльности, она как машина времени, детства. Они что, типа впервые в метро попали? Впервые тут дети? Тут дети.
- 00:07:30** Индивидуальность начинается с ручки пенала и любой вещи, которые западают в сердце и не заканчивается с возрастом. Мертва, готовы на отличное! Ваше самое большое! Да, вижу разные версии пошли. Давайте с вами посмотрим в эти версии.
- 00:07:55** Так 1234 1234 1234. Тоже мнения немножко разделились. Тут считают, что все 4, 4, 1, 4 метра. Если что, мне никто не доплачивал за рекламу. Просто я нашел интересное видео, которое, мне показалось, уместно было бы в это вставить.
- 00:08:16** 2, 3, 4, 1, 4, 2, 3, 134, 134, 134 генерация. Хорошо. Версии приняты, как это делают ставки леди и джентльмены. На самом деле все эти видео были сгенерированы нейросети. Я специально вот так сделал немножко запутать вас.
- 00:08:38** Эти видео, понятное дело, были сгенерированы профессиональным контент-креатором, но все эти видео сгенерированы нейросетью абсолютно: голос, кадры. А нет вообще ни 1 реального кадра, ни 1 реального пикселя истории, сценарий. Понятно, может быть, где-то он был отшлифован людьми, которые занимаются генерацией этих текстов, креативных сценариев. Но в целом, о чем это нам говорит? Это говорит о том, что в общем-то нейросети очень

близко подобралась к кинематографическому уровню, к уровню профессионального видеопродакшена.

00:09:15

И уже даже есть кейсы, где в таком вот режиме реального времени можно сгенерировать себе какой-то эпизод сериала. Пока в таком вот базовом виде, но я думаю, что будущее будет за персонализированными сценариями, за персонализированными фильмами, когда вы просто делаете заказ, что вы хотите каким-то простым языком и получаете сочную и классную картинку. Просто ее смотрите. То есть это, конечно, уже совсем другой уровень. И опять же это все нас тоже подводит к тому, что нужно быть внимательным с контентом, который вы встречаете в общем поле.

00:10:00

Потому что очень много чего уже генерируется нейросетями максимально реалистично. То есть вы даже сейчас немножко запутались. Понятное дело, я вам через демонстрацию показывал, но если бы вы это видео встретили на просторах интернета, скорее всего, вы бы не поняли, что это что-то связанное с нейросетями. И всё больше брендов используют это в своей работе, генерируют реалистичные фотосеты, генерируют рекламу и многое-многое другое. Давайте с вами последнее еще немножко выровняемся тоже в понимании того, как вы используете нейросети.

00:10:32

Напишите, пожалуйста, как часто вы используете: каждый день, раз в неделю, несколько раз в месяц. Может быть, не используете, но очень хотите или вообще вам неинтересно, а вы по какой-то другой причине здесь оказались. Так, каждый день, каждый день Супер! Не использовано, очень хочу! Сегодня у Вас точно будет возможность в эту тему стартовать.

00:10:59

Пару раз в месяц, несколько раз в месяц, не использовал ни разу, не использовал интересно. Несколько раз в месяц, раз в неделю, каждый день. Да, отлично! На самом деле кто-то уже погрузился и каждый день использует в своей работе или в жизни. Ведь можно много чего делать.

00:11:20

Можно генерировать игры с детьми, придумывать, можно какие-то рецепты еды себе делать. Возможностей очень много, не обязательно это только какое-то профессиональное использование, хотя, конечно, оно преобладает. Мы это видим тоже в рамках нашего продукта Alpina GPT. Несколько раз в месяц, раз в неделю, несколько раз в месяц. Окей, спасибо большое, что поделились.

00:11:45

Постараюсь сегодня тоже использовать такой язык, чтобы было для всех понятно, в том числе для тех, кто только-только начинает погружаться в тему. Вообще, у нас всё началось с такого бизнес-кейса. Был запрос от бизнеса на ускорение книжного производства. И это был конец, по-моему,

даже, может быть, середины 2023 года. Мы начали искать разные инструменты, пробовали использовать разные нейросети для того, чтобы работать с текстами.

00:12:18

В первую очередь, понятное дело, мы смотрели в переводы и редактуру, можно ли там что-то оптимизировать. Потому что это самый длительный процесс книжного производства, и хотелось ускорить его. Забегая вперед, нам удалось сократить в несколько раз книжное производство без потери качества, но, конечно, это очень ответственно, и люди продолжают за этим следить. То есть, это не автоматизированный процесс нажал волшебную кнопку, получил на выходе книжку. Конечно, это так не работает.

00:12:47

Поэтому нейросети тоже накладывают такое профессиональное использование. То есть, нельзя просто И это как раз проблема того, почему junior-уровни из многих профессий вымываются нейросетями, потому что профессионалы по-прежнему нужны. Люди, которые хорошо знают свой предмет, свою предметную область, являются профессионалами своего дела, они по-прежнему очень нужны, потому что даже если нейросети появились и зашли в профессию вот в эту, то все равно нужен кто-то, кто правильно нажимает на кнопку и следит за качеством результата. Может оценить, а нейросеть выдала то, что нужно или нет. И вот это как раз тоже очень важный аспект, в том числе и в любой контент креативной профессии.

00:13:33

Мы столкнулись со следующими проблемами: для российских пользователей был закрыт доступ ко многим передовым нейросетям. Тогда еще диксика не было. Нужен был зарубежный номер для регистрации, платформа не русифицированная. В общем, мы собрали целый букет сложностей. Вообще, в целом, те платформы, которые мы встретили, они не адаптированы были для бизнеса и командной работы.

00:13:55

Поэтому нам ничего не осталось, кроме как делать какой-то свой инструмент. Мы сделали сначала простую прослойку между чатом GPT и нами и раздали его сотрудникам, а потом впоследствии он уже обрастал разными функциями. В итоге у нас появилась платформа, на которой мы собрали и сагрегировали порядка 30 нейросетей. Это не на правах рекламы, я поделюсь с вами этим продуктом, чтобы у вас была возможность сегодня вместе со мной погенерировать, потому что этот продукт доступен без VPN из России, и у вас будет возможность что-то тоже поделать, по крайней мере, в течение недели. Это просто пример 1 из кейсов, который мы получили.

00:14:36

Общая экономия только по 1 юниту у нас была порядка 2 1000 часов в год. Это только на маркетинге, но, естественно, у нас там гораздо больше юнитов.

В общем и целом это довольно существенно бустит бизнес. Поэтому если у вас внутри компании происходит тоже какая-то трансформация, то это очень хороший сигнал, потому что это поможет бизнесу стать еще более конкурентоспособным. Давайте я сейчас быстренько вам дам доступ к этой платформе, чтобы вы дальше со мной могли в процессе сегодняшнего воркшопа что-то тоже поделаться, какие-то промты поотправлять, получить какой-то результат.

00:15:12

Сейчас я вам кидаю ссылочку на регистрацию в платформу. Вот она значит ссылочка. И кидаю вам промокод. Вот собственно сам промокод. Вы можете просто зарегистрироваться, перейдя по ссылке, введя этот промо-код, вы попадете внутрь платформы и сможете уже там какие-то запросы отправлять.

00:15:34

Потом напишите плюстик в чатик, что у вас все получилось, а я пойду дальше сразу, чтобы не ждать двигаться по вебинару, чтобы быть в тайминге. Как еще мы используем нейросети внутри? Мы используем, в том числе, для того, чтобы создавать рекламные ролики. Это примеры роликов, сделанных с помощью цифрового аватара. Забегая вперед, тоже скажу, когда тестировал вообще всю систему, сделал себе цифровой аватар, отправил маме видео, сделанное аватаром.

00:16:06

Она подвоха не поняла, сказала: Ну, просто интересно что-то в этом духе. Я после этого ей тоже объяснил, говорю: Мама, это аватар, тоже, пожалуйста, будь внимательной. Вот как это выглядит. Вот весь этот ролик. Ссылочка здесь в чате, если что.

00:16:45

Можете посмотреть ее чуть-чуть, промотать вверх. Давайте еще раз продублируем ссылочку, копируем ссылку. Если нужен именно QR-код, давайте на секунду вернусь на QR-код. тоже минутку подожду. А пока про ролики с аватарами.

00:17:04

Аватары позволяют делать очень быстро контент без вашего участия. Его можно делать всегда в рамках условно 1 и того же фона, 1 и той же студии. То есть, фактически, вы 1 раз записали себя двух-трех минутное видео, проговорили какой-то текст, а после этого вы получаете свою цифровую копию, которую можно снабжать определенным текстом, и она будет вашим голосом очень реалистично проговаривать с хорошим качеством липсинка, то есть синхронизацией движения губ и текста, который вы производите. Дальше вы можете просто на потоке генерировать какие-то видео для социальных сетей, для чего-то еще. В общем, то, что мы, как правило, делаем в маркетинговых целях.

- 00:17:52** Где-то ролики эти можно увидеть. Если вы где-то увидите меня в рекламном ролике, который рекламирует Alpina GPT или что-то еще, знайте, это был мой цифровой аватар. Что еще мы делаем иногда помимо этого? Мы используем аватаров для интерактивных форматов. У нас есть, например, внутри Alpina GPT зашитый цифровой аватар, который в реалтайме 24/7 может отвечать пользователю на запросы.
- 00:18:20** Вы можете вызвать его, он откроется во весь экран, и вы можете с ним разговаривать с небольшой задержкой, но он распознает то, что вы ему говорите, и отвечает вам реальным голосом, моим, на какие-то вопросы, связанные с платформой и так далее. Мы его блендинги тоже зашиваем. Это тоже такой инструмент, который ускоряет работу с пользователями. Сейчас покажу. Как я могу помочь в освоении?
- 00:18:46** Есть вопросы об Alpina GPT или о том, как вы можете улучшить аудиторию? Вот это был цифровой аватар. Да, мне интересно, как Arin. А вот это уже я настоящий. Alpina GPT может помочь Вашему бизнесу в различных областях: автоматизация контента, анализ данных, переводы, создание маркетинговых материалов и многое другое.
- 00:19:12** Модели, такие как ChatGPT, Road. Он отвечает на некоторые вопросы, он подключен к информационной базе, там большой ролевой промпт, описано, что он должен говорить, чего он говорить не должен и многие-многие аспекты того, как он, то есть его поведение, скажем так, и база данных, к которой он обращается, если нужно ответить пользователю на вопрос. То есть, он идет в базу и достает оттуда информацию, к пользователю приходит. Мы также используем это в целях обучения, то есть, когда мы, например, курс сделали свой по нейросетям, мы тоже аватара зашили. Я сейчас не буду показывать, принцип тот же самый.
- 00:19:47** Я думаю, что мы можем в целом двинуться дальше и сейчас поговорим с вами про конкретные уже нейросети, про небольшую вводную в часть них, как они развивались, и дальше начнем уже с вами prompting. Таймлайн развития. Нейросети появились в 50-х годах как концепция. Вообще, мне кажется, люди всегда хотели создать себе цифрового раба, не знаю, как угодно назовите это. Всякие разные древние тексты нам говорили про то, что волшебники создавали себе големов.
- 00:20:24** То есть, витала в воздухе мысль у человека всегда сделать себе что-то такое искусственное, что оно будет всегда рядом ходить, какие-то мои поручения выполнять, а я буду, значит, сидеть и отдыхать. Вот мы с вами в 21 веке вплотную подошли к тому, чтобы вот эти идеи, концепции, которые еще, не знаю, в сказках когда-то были или в фантазиях, стали реальностью. И вот

реально уже появились там агенты, которые выполняют какие-то задачи, появились роботы. В общем, мы с вами в очень интересное время живём. В 60-х годах создали первого чат-бота Элизу.

00:21:01

Он был очень простым, он просто задавал пользователю вопросы в ответ на его реплики и ответы, и очень простые, повторяющиеся. Там буквально их было несколько штук заготовленных. Вот такой вот чат-бот, по сути, это была идея сделать чат-бота-терапевта. Потом была такая нерезима довольно длительное время. Вообще, термин искусственный интеллект был еще в 1956 году сформулирован.

00:21:32

Технологии и железо, в первую очередь, не были готовы в тот момент к тому, чтобы какие-то нейросети использовать. Вы помните, какая была техника, наверное, по фотографиям. То есть, это вообще не про нейросети. И поэтому была нейрозима. Потом в 97 году снова возник такой большой интерес к теме нейросетей, и Deep Blue победила Гарри Каспарова.

00:21:56

Под это было сделано даже специальное железо, то есть, был создан специальный компьютер, который мог работать с этой программой, и вот там было идеологическое, в том числе, противостояние. Очень интересно, на самом деле, почитать историю этого вопроса. Но в итоге, действительно, машина победила человека в шахматы, и это был такой прорыв. Снова интерес к теме нейросетей оживился. И последней игрой, в которую нейросеть не могла выиграть человека, была го.

00:22:26

Это самая сложная такая, наверное, стратегическая игра с огромным количеством вариантов в Китае, в азиатских странах очень распространена. И вот это был последний рубеж, который в 2016 году упал, и AlphaGo программа от Google DeepMind победила. На эту тему даже был отдельный фильм снят очень интересный. И она выиграла человека в го, и считается, что с тех пор, в общем-то, нет игр, где человек был бы сильнее нейросети или сильнее компьютера, скажем так. А в 2020 году мы все с вами уже увидели эра генеративного ИИ началась.

00:23:04

И вообще-то ChatGPT это был эксперимент, и вообще не хотели делать из него какой-то продукт. Это был, по сути, когда подключили чат к То есть, GPT это вообще технология, это не название бренда, это не название конкретной даже нейросети, это просто технология, генеративные трансформеры. Это как все принтеры называть ксероксами. Вот так тоже привычно, имя нарицательное стало, но по факту ксерокс это скорее бренд в этом смысле. А принтеры

